Os Anais da Era Hiboriana - Parte 2
por Robert E. Howard

Tradução de Fernando Neeser (fernando.neeser2@bol.com.br)

Quinhentos anos depois dos acontecimentos narrados em último lugar (ou seja, após o reinado de Conan, o Grande), a civilização hiboriana foi varrida do mundo. Sua queda foi excepcional, no sentido de que não se produziu por uma decadência interna, mas pelo poder crescente dos povos bárbaros e da nação hirkaniana, exatamente quando os hiborianos estavam no apogeu de sua vigorosa cultura.

Esta decadência poderia se explicar pelos desejos ambiciosos da Aquilônia, se bem que de uma forma indireta. Ansiando estender seu império, os sucessivos reis aquilonianos declararam guerra a seus vizinhos de Zingara, Argos e Ophir, países que foram anexados sem o menor escrúpulo. Fizeram o mesmo com as cidades ocidentais de Shem, que anteriormente haviam se livrado do jugo de Koth. Este país, junto com Coríntia e com as tribos shemitas orientais, se viu obrigado a pagar tributos à Aquilônia e a ajudá-la em suas guerras. Existia uma antiga inimizade entre Aquilônia e Hiperbórea, e esta última nação reuniu seus exércitos para enfrentarem os de seu adversário ocidental.

As planícies do Reino da Fronteira foram testemunhas de uma longa e selvagem batalha, na qual as hostes do norte foram derrotadas e tiveram que se retirar para suas terras nevadas, enquanto os triunfantes aquilonianos os deixavam fugir, sem se incomodar em perseguí-los.

O reino da Nemédia, que, durante séculos, havia conseguido resistir com êxito aos aquilonianos, estabeleceu uma aliança secreta com a Britúnia, Zamora e Koth, na qual se pretendia esmagar o nascente império. Mas, antes que eles reunissem todos os exércitos para a batalha, surgiu um novo inimigo, do Oriente.

Eram os hirkanianos, que efetuavam sua primeira invasão de envergadura ao mundo ocidental. Com o reforço de aventureiros da costa leste do Mar Vilayet, os cavaleiros turanianos varreram Zamora, devastaram a Coríntia oriental e foram contidos nas planícies da Britúnia pelos aquilonianos, que os derrotaram e os rechaçaram rapidamente em direção ao leste. Mas, com isso, ficaram quebrados os cimentos da aliança, e a Nemédia se limitou a pôr-se à defensiva nas guerras que se produziram depois, ajudada, às vezes, pela Britúnia, Hiperbórea e, em segredo como sempre, por Koth.

Esta derrota dos hirkanianos confirmou, ao resto do mundo, o verdadeiro poderio do reino ocidental, cujos magníficos exércitos eram reforçados com tropas mercenárias, muitas delas recrutadas entre os estrangeiros zíngaros e shemitas, e os bárbaros pictos. Zamora foi reconquistada das mãos dos hirkanianos, mas o povo então descobriu que tão-somente havia trocado o senhor oriental pelo ocidental.

Os soldados aquilonianos ficaram aquartelados em Zamora, não só para proteger o país de uma possível invasão, mas também para manter o povo submisso. Os hirkanianos, que não admitiam sua derrota, realizaram três novas invasões através das fronteiras zamorianas e das terras de Shem. Uma vez mais, os aquilonianos os fizeram retroceder, se bem que os exércitos hirkanianos cresceram em forças militares, enquanto se retiravam pela margem meridional do mar interior.

Mas, no Ocidente, estava se desenvolvendo um novo poder, que terminaria com a hegemonia dos reis aquilonianos. No norte, havia lutas incessantes, na fronteira da Ciméria, entre os guerreiros de cabeleira escura e os homens de Nordheim, assim como entre os aesires e vanires. Os primeiros invadiram a Hiperbórea e adentraram sua fronteira, depois de destruir uma cidade após outra. Os cimérios também combateram os pictos e os bossonianos, e às vezes realizaram ataques contra a mesma Aquilônia, se bem que se tratavam mais de meras incursões de saque do que de verdadeiras invasões.

A tudo isto, os pictos cresciam assombrosamente em número e poderio. Por um estranho capricho da sorte, se deveu aos esforços de um estrangeiro, de um homem não-picto, que estes bárbaros chegassem a criar um império. Esse homem era Arus, sacerdote nemédio e reformador nato.

Não se sabe ao certo o que o conduziu a inclinar-se em favor dos pictos, mas assim é a história. O certo é que decidiu se transportar às terras selvagens do Ocidente, para mudar os rudes costumes dos pagãos e convertê-los ao pacífico culto de Mitra. Não lhe amedrontaram os relatos sombrios do que havia ocorrido com outros comerciantes e exploradores. Por esse estranho desígnio da providência, ele entrou só e sem armas entre o povo que buscava, e este não lhe deu morte.

Os pictos haviam se beneficiado, sem dúvida alguma, do contato com a civilização hiboriana, mas, apesar disto, sempre resistiram com firmeza a tais relações. Como conseqüência daqueles contatos, aprenderam a trabalhar rudimentarmente o cobre e o estanho, que se encontravam em sua nação em escassas proporções, pelo que mais tarde fizeram incursões a Zingara para obtê-lo, ou trocaram-no por peles, dentes de morsa e outros objetos que os selvagens tivessem para comercializar.

Já haviam deixado de morar em cavernas ou em choças de palha, e moravam em tendas feitas de peles, ou em cabanas similares às dos bossonianos. Seguiam vivendo principalmente da caça, já que suas terras abundavam em animais selvagens de todas as categorias, e, nos rios e mares que banhavam suas costas, havia muita pesca; mas também tinham aprendido a cultivarem cereais, se bem que o faziam de forma rudimentar e preferiam arrebatá-los de seus vizinhos: os bossonianos e os zíngaros.

Agrupavam-se em clãs ou em grupos de tribos, que, em geral, lutavam entre si. Seus costumes primitivos, baseados na violência e no derramamento de sangue, eram repulsivos para homens civilizados como Arus da Nemédia. Não tinham contato direto com os hiborianos, já que os bossonianos se interpunham. Arus, entretanto, assegurava que os pictos eram capazes de progredir, e os acontecimentos demonstraram a verdade de sua afirmação, se bem que não da maneira como ele pensava.

Arus teve sorte de encontrar um chefe com mais inteligência que o habitual entre os pictos. Se chamava Gorm e não se podia classificá-lo com precisão, do mesmo modo que não se pode classificar a Gengis Khan, Átila ou a qualquer um dos chefes bárbaros que, apesar de terem nascido entre pessoas carentes de toda cultura, possuíam o instinto da conquista e souberam formar grandes impérios.

Numa espécie de Bossoniano rudimentar, o sacerdote fez saber ao chefe o propósito que o animava e, ainda que evidentemente estranhado, Gorm permitiu a Arus permanecer em sua tribo e não o matou, caso único na história dessa raça. Uma vez que Arus houvera aprendido a língua picta, o sacerdote se aplicou a tarefa de mudar os costumes mais desagradáveis dos pictos, tais como os sacrifícios humanos, as sangrentas lutas internas e o rito de queimar vivos os prisioneiros. Fez longos sermões a Gorm, a respeito dos bons costumes, e encontrou nele um interlocutor responsável e interessado no que lhe dizia.

A imaginação nos permite reconstruir a cena e ver o chefe de cabelos negros, vestido com peles, com um colar de dentes humanos ao redor do pescoço, agachado sobre o solo sujo da choça de palha, ouvindo com atenção o eloqüente sacerdote, que estava sentado num bloco de madeira talhada, posto ali em sua honra. Arus devia vestir as roupas de seda dos oficiais nemédios e faria movimentos expressivos com suas mãos brancas e finas, enquanto expunha os direitos eternos e a justiça das verdades de Mitra.

Sem dúvida, falaria com repugnância das fileiras de crânios humanos, de milhares de anos de vida selvagem; caminhava como um tigre, seu olhar brilhava como o de um leopardo e sua mão de unhas negras apertava como a de um gorila.

Mas Arus era um homem prático. Apelou para o anseio de todo ser humano em aumentar seus bens materiais; pôs o poder e esplendor dos reinos hiborianos como exemplo dos benefícios outorgados por Mitra, cujas insígnias e leis haviam levado os hiborianos até o alto lugar que ocupavam no mundo; descreveu as grandes cidades, as planícies férteis, as muralhas de mármore, as carruagens velozes, as torres incrustadas de jóias e os cavaleiros, cujas armaduras lhes davam tanta vantagem em batalha.

E Gorm, com o hábil instinto dos bárbaros, recortou-lhe as palavras, fazendo caso omisso das insígnias religiosas e tomando boa nota das grandezas materiais, que tão vivamente lhe estavam descrevendo. Deste modo, ali, naquela choça de palha, onde conversavam o sacerdote coberto por um manto de seda e o chefe selvagem que vestia peles de animais, se forjou um império.

Como já foi dito, Arus era um homem de sentido prático. Ficou vivendo entre os pictos e conseguiu levar a cabo o que um homem inteligente e bem disposto pode fazer em benefício de seus semelhantes, ainda que estes vistam peles de tigre e se adornem com colares de dentes humanos. À semelhança de todos os sacerdotes de Mitra, era um especialista em numerosas disciplinas e artes.

Encontrou grandes jazidas de ferro, nos montes do território picto, e ensinou os nativos a extraí-lo, a fundir o ferro e trabalhá-lo para obter ferramentas, que a princípio foram agrícolas. Estabeleceu, também, outras reformas, mas estas foram, em geral, suas principais realizações: infundiu em Gorm o desejo de conhecer os países do mundo civilizado, ensinou os pictos a trabalharem o ferro e conseguiu que se estabelecessem contato entre os selvagens e os povos civilizados. Atendendo às súplicas de Gorm, Arus o guiou, juntamente com alguns de seus guerreiros, através das fronteiras da Bossônia, de onde os aldeões simples contemplaram, mudos de assombro, a exótica coorte.

Não há duvida de que Arus acreditou estar realizando conversões à sua crença, a torto e a direito. Mas, os pictos não levaram a sério os ensinamentos que os impeliam a perdoar seus inimigos e abandonar as práticas guerreiras para adotar uma forma pacífica de vida. A própria natureza daqueles selvagens os levava ao caminho da matança e da guerra, pois careciam de todo o sentimento altruísta e artístico.

Quando o sacerdote falava das glórias das nações civilizadas, seu auditório de homens de pele escura não pensava nos ideais da religião, mas no saque que poderiam obter nas cidades opulentas e nos campos. Quando relatava a maneira como Mitra ajudava alguns reis a vencer seus inimigos, se preocupavam pouco com os milagres do deus e muito com a descrição das linhas de batalha e da investida dos cavaleiros armados, assim como das manobras dos arqueiros e cavaleiros. Miravam Arus, com seus agudos olhos negros e seu rosto inescrutável, e tiravam suas próprias conclusões, aproveitando os ensinamentos sobre o trabalho com ferro e outros semelhantes.

Antes da chegada do sacerdote, os pictos dispunham apenas das armas de aço que arrebatavam dos bossonianos e dos zíngaros. Eles só sabiam forjar armas rudimentares de cobre ou de bronze. Após a chegada de Arus, se abria ante eles um mundo novo, e o estampido metálico dos martelos ressoou nas forjas de toda a nação. A mercê do domínio daquela nova arte, Gorm começou a estender seu domínio sobre outros clãs, em parte por meios violentos, e em parte mediante a astúcia e os tratados. Nesta arte de diplomacia rústica, era muito superior aos demais chefes bárbaros.

Os pictos chegaram, pois, a entrar e sair deliberadamente do território aquiloniano e sempre voltavam com novos conhecimentos sobre a maneira de forjar armaduras e espadas. Além disso, passaram a fazer parte dos exércitos mercenários aquilonianos, ante o compreensível desgosto dos robustos bossonianos.

Os reis da Aquilônia estimulavam a idéia de pôr os pictos contra os cimérios, para destruir, desse modo, ambas as ameaças, mas estavam demasiadamente ocupados com sua própria política de agressão, no sul e no leste, para prestarem atenção às quase desconhecidas terras do oeste, das quais chegavam cada vez mais guerreiros para prestarem serviços como mercenários.

Uma vez concluído o prazo do contrato, os ditos guerreiros regressavam a suas selvas com uma boa instrução nas artes guerreiras dos povos civilizados. Os tambores começaram a rufar nos bosques e, no alto das montanhas, começaram a aparecer fogueiras, que serviam como meio de comunicação, enquanto os armeiros pictos elaboravam, incansáveis, suas armas sobre um milhar de bigornas. Mediante inúmeras intrigas e mutretas, Gorm se converteu em líder dos chefes selvagens e no mais parecido a um rei, que os pictos haviam tido em toda sua historia. Gorm havia esperado muito e já se aproximava da velhice. Por isso, atuou com rapidez nas fronteiras, não para comerciar, mas para guerrear.

Arus compreendeu seu erro quando já era tarde. Se deu conta de que não havia comovido a alma dos pagãos, na qual ainda respirava a ferocidade das épocas antigas. Em nada sua eloqüência havia afetado a consciência dos pictos. Agora Gorm vestia um colete de cota-de-malha prateada no lugar das peles de tigre; mas, por baixo da nova roupa, não havia mudado em absoluto: continuava sendo o eterno bárbaro, ao qual não comoviam a teologia nem a filosofia, e que se aferrava à rapina e matança.

Finalmente, os pictos irromperam através das fronteiras bossonianas a sangue e fogo, porém não mais com machados de cobre nem peles de animais, mas brandindo armas de aço afiado e cobertos com cotas de malha. E quanto a Arus, um picto bêbado lhe destroçou o crânio quando ele tratava, inutilmente, de retificar os erros que havia cometido.

Gorm lamentou o feito e, para demonstrá-lo, mandou que colocassem a caveira do assassino sobre a pedra da tumba do sacerdote morto. Com essa tremenda ironia, o cadáver do homem, que sempre repugnava a violência e o crime, repousou sob uma das maiores mostras de barbárie que cabia conceber.

Mas, as novas armas e as malhas de aço não bastaram para quebrar a resistência inimiga. Durante muitos anos, o armamento superior e a coragem dos bossonianos

mantiveram o limite aos invasores, se bem que, quando necessário, as tropas imperiais aquilonianas os ajudavam. Nessa época, os hirkanianos prosperaram e logo decaíram, e Zamora foi agregada ao império.

Depois, uma traição inesperada destruiu a defesa bossoniana. Antes de relatar como se produziu este lamentável fato, será conveniente dar uma breve olhada no Império Aquiloniano. Havia sido, desde sempre, um país opulento. Incontáveis riquezas foram levadas à Aquilônia como conseqüência de numerosas conquistas, e um suntuoso esplendor substituiu a antiga forma de vida, simples e dura. Mas a decadência não havia alcançado ainda os reis e ao povo.

Embora vestissem tecidos de seda, bordados em ouro, os aquilonianos continuavam sendo uma raça enérgica e ativa. No entanto, a arrogância havia substituído a antiga simplicidade. Tratavam os povos menos poderosos com crescente menosprezo, e impunham tributos cada vez mais fortes ao subjugados. Argos, Zingara, Ophir e Zamora, assim como os países shemitas, foram tratados como províncias dominadas, o que era especialmente humilhante para os orgulhosos zíngaros, que freqüentemente se rebelavam, apesar das selvagens represálias.

Koth era, na prática, um país tributário, pois gozava da “proteção” aquiloniana contra os hirkanianos. Mas a Nemédia, o outro grande império ocidental, jamais havia se deixado dominar, se bem que seus triunfos foram unicamente defensivos, e os conseguiu geralmente com a ajuda de tropas hiperbóreas. Durante este período, os únicos fracassos aquilonianos foram, pois, sua impossibilidade de anexar a Nemédia e a derrota de um de seus exércitos nas mãos dos aesires.

Assim como os hirkanianos se viram incapazes de resistir aos ataques da cavalaria pesada dos aquilonianos, estes últimos, ao invadirem os países nevados, foram vencidos nas ferozes lutas corpo-a-corpo com os nórdicos. Mas, as conquistas aquilonianas chegaram até o rio Styx, onde um exército stígio foi derrotado com grande matança. O rei da Stygia enviou então fortes tributos, a fim de impedir a invasão de seu reino. A Britúnia foi reduzida, depois de uma série de violentas guerras e, a seguir, se iniciaram os preparativos para acabar com seu último inimigo: a Nemédia.

Com seus brilhantes exércitos, reforçados por mercenários eficazes, os aquilonianos avançaram contra seu antigo inimigo mais uma vez; parecia que, finalmente, a independência nemédia ia desaparecer em definitivo. Mas surgiram desavenças entre os aquilonianos e seus seguidores: os bossonianos.

Como conseqüência lógica de sua expansão territorial, os aquilonianos haviam se tornado altivos e intolerantes, e costumavam fazer escárnio dos rudes e simples bossonianos. Uma crescente hostilidade foi se estabelecendo entre ambos os povos: os

aquilonianos desdenhavam os bossonianos, e estes se ressentiam profundamente da atitude dos que começavam a se qualificarem como seus senhores, e os tratavam como povo conquistado, impondo-lhes tributos exorbitantes e recrutando seus homens para as guerras de expansão territorial.

Nas zonas fronteiriças ficaram muito poucos homens e, ao ter notícias das atrocidades cometidas pelos pictos em suas terras, regimentos inteiros de bossonianos abandonaram o cenário da campanha nemédia e se dirigiram até a fronteira ocidental, onde derrotaram os invasores de pele escura, numa longa e dura batalha.

Esta deserção foi a causa direta da derrota dos aquilonianos por parte da Nemédia, e fizeram cair sobre os bossonianos a ira cruel dos partidários da expansão imperial, intolerantes como sempre foram. Numerosas tropas aquilonianas foram transportadas até os confins das fronteiras, e se convidou os chefes bossonianos para uma grande assembléia conjunta. Ao mesmo tempo, com o pretexto de realizar uma incursão contra o território dos pictos, numerosos contingentes de ferozes soldados shemitas foram acampar entre a população bossoniana. Enquanto se matava os indefesos chefes bossonianos, a nação foi destruída pelos shemitas de norte a sul.

Ao concluir o traiçoeiro ataque, os exércitos aquilonianos regressaram das terras fronteiriças, deixando atrás de si um povo submerso na desolação e na ruína. Naquele momento, se produziu a invasão picta, que atacou com força incontida aquelas mesmas fronteiras. Não se tratava de uma simples incursão de saque, mas do planejado ataque de toda uma nação. A ofensiva estava dirigida por chefes que haviam servido nos exércitos aquilonianos, e o comando supremo era ostentado por Gorm, já ancião, que, entretanto, conservava intacto o fogo de sua enorme ambição.

Não encontraram em sua passagem, como antes, populações defendidas por fortes muralhas, nem arqueiros, cujas pontarias certeiras haviam contido os pictos até a chegada dos reforços imperiais.

O resto das tropas bossonianas foi varrido num abrir e fechar de olhos, e os sanguinários selvagens avançaram em contingentes até a própria Aquilônia, saqueando e incendiando, antes que as legiões, que lutavam de novo contra os nemédios, pudessem regressar ao oeste. Zingara aproveitou a oportunidade para livrar-se do jugo aquiloniano, e seu exemplo foi seguido pelos coríntios e shemitas. Regimentos inteiros de mercenários e de tropas coloniais se amotinaram e regressaram a seus respectivos países, roubando e saqueando no caminho.

Os pictos atacaram com força irresistível até o leste, e todos os exércitos aquilonianos foram derrotados pelos invasores. Sem a ajuda dos arqueiros bossonianos, as tropas da Aquilônia se mostraram incapazes de conter a chuva de flechas dos bárbaros. Se pediram legiões a todas as partes do império, a fim de resistir à ofensiva, mas desde as selvas pictas ia surgindo horda após horda, num fluir de homens que parecia interminável.

E, em meio àquele caos, os cimérios desceram de suas montanhas para completar a ruína aquiloniana. Quando haviam assolado o país, se retiraram para as montanhas com

o saque, mas os pictos ocuparam as terras que eles haviam invadido temporariamente. Deste modo, se desmoronou o império aquiloniano, entre sangue e fogo.

Mais tarde, chegaram novamente os hirkanianos, cavalgando desde o nebuloso Oriente, ao verem que as tropas imperiais se retiravam de Zamora. Este país foi presa fácil do avanço das tropas hirkanianas, e estas se estabeleceram na cidade mais importante do país. Esta invasão originava-se do antigo reino de Turan, mas, do norte chegou outra ofensiva hirkaniana, mais selvagem ainda.

Hordas de cavaleiros encouraçados rodearam a cavalo o extremo norte do Mar Vilayet, atravessaram as terras geladas; entraram nas estepes, empurrando, em sua passagem, as populações aborígenes, e caíram com terrível violência sobre os reinos ocidentais. Os recém-chegados não se aliaram, a princípio, com os turanianos, mas lutaram contra eles tanto quanto contra os hiborianos.

Naquele momento, se apresentaram outras hostes guerreiras desde o Oriente, e lutaram com as anteriores, até que todos os hirkanianos ficaram unidos sob o comando de um grande chefe, que chegara cavalgando desde as costas do oceano oriental. Logo, sem as tropas aquilonianas que se lhes opuseram, os hirkanianos se mostraram invencíveis.

Se dispersaram pela subjugada Britúnia e devastaram o sul da Hiperbórea e Coríntthia. Logo, invadiram a Ciméria, empurrando, em seu caminho, os bárbaros de cabeleira negra. Mas, nas montanhas, onde a cavalaria era menos eficaz, os cimérios se voltaram contra os hirkanianos e, somente uma rápida retirada, depois de um dia inteiro de cruenta batalha, salvou estes últimos da aniquilação completa.

Enquanto se produziam estes acontecimentos, os reinos de Shem haviam conseguido dominar seus antigos senhores – os homens de Koth –, mas foram derrotados ao tentar invadir a Stygia. Mal haviam terminado a conquista de Koth, os shemitas foram subjugados pelos hirkanianos e, com eles, se viram sob um domínio mais duro ainda que o sofrido com os hiborianos.

Enquanto isso, os pictos haviam se tornado os senhores absolutos da Aquilônia e haviam aniquilado praticamente todo o povo daquele país. Irromperam pelas fronteiras de Zingara, e os nativos daquele país fugiram, por milhas, da matança, em direção a Argos. Lá, se encontraram com os hirkanianos ali presentes, os quais obrigaram-nos a se instalarem em Zamora, como súditos.

Enquanto os aquilonianos fugiam dali, Argos caiu, envolta em chamas e submetida à matança dos vencedores pictos, que seguiam avançando pelo território de Ophir, até que se chocaram com os hirkanianos, os quais, por sua vez, penetraram até o oeste.

Estes últimos, depois de haverem conquistado Shem, venceram um exército stígio às margens do Rio Styx e ocuparam o país até o distante sul, em direção ao reino negro de

Amazônia, de cujo povo trouxeram de volta milhares de prisioneiros, que assentaram entre os shemitas. É possível que os hirkanianos tivessem acrescentado às suas conquistas a dominação da Stygia, agregando-a ao seu crescente império, mas os ataque dos pictos impediram-nos.

A Nemédia, que jamais havia sido vencida pelos hiborianos, cambaleou sob um ataque de cavaleiros do leste e do oeste. Nesse momento, entrou em cena uma grande tribo de aesires errantes, vinda das terras nevadas, e cujos componentes foram contratados como mercenários. Resultaram ser guerreiros tão eficazes que, não só derrotaram os hirkanianos, mas também deteram o avanço dos pictos às terras orientais.

O mundo, nessa época, apresenta o seguinte aspecto: um vasto império picto, selvagem e rústico, se estende da costa de Vanaheim, ao norte, até o sul de Zingara. A leste, se prolonga até abranger toda a Aquilônia, com exceção da Gunderlândia, a província mais setentrional que sobrevive à queda do império como reino, nas montanhas, e consegue manter sua independência. O império picto também inclui Argos, Ophir, a parte ocidental de Koth e as terras do oeste de Shem.

Em oposição a este império rude e primitivo, se encontra o dos hirkanianos, que ao norte limita com a Hiperbórea e ao sul, com os desertos da parte meridional de Shem. Por outro lado, também Zamora, Britúnia, Corínthia, Reino da Fronteira, a zona oriental de Shem e a maior parte de Koth estão incluídos neste império de extensão considerável.

Por outro lado, as fronteira da Ciméria continuam intactas. Nem os pictos, nem os hirkanianos, foram capazes de submeter estes belicosos bárbaros. Nemédia, dominada pelos mercenários aesires, resiste a todas as invasões. Assim, pois, ao norte se encontram Nordheim, Ciméria e Nemédia, que não haviam sido conquistadas, enquanto, ao sul, Koth havia se tornado um campo de batalha, onde pictos e hirkanianos lutam incessantemente.

Às vezes, estes últimos expulsam por completo do reino aos bárbaros pictos, mas, algum tempo depois, as planícies e cidades voltam a cair nas mãos dos invasores ocidentais. Muito distante, ao sul, se encontra a Stygia, afetada pela invasão hirkaniana. É uma terra que se encontra encravada entre os reinos negros. Do lado oposto, as tribos nórdicas se mostram inquietas, lutam constantemente contra os cimérios e efetuam incursões devastadoras pelas fronteiras hiperbóreas.

Gorm foi morto por Hialmar, um chefe dos aesires nemédios, quando já era um homem muito idoso, de quase cem anos de idade. Nos setenta e cinco anos que haviam transcorrido desde que ouvira Arus falar, pela primeira vez, dos grandes impérios –

muito tempo para a vida de um homem, mas muito pouco na história das nações –, havia chegado a consolidar seu próprio império, a partir de inumeráveis tribos de selvagens, e subjugar toda uma civilização.

Quem nascera numa choça de paredes de adobe e teto de palha, em sua velhice sentou-se em tronos de alabastro e comeu, em baixela de ouro, os manjares que lhe serviam umas escravas, que haviam sido no passado filhas de reis. Mas, as conquistas e as novas riquezas não mudaram a mentalidade dos pictos. Das cinzas da civilização destruída, não surgiu uma nova cultura, como uma ave fênix. As mãos escuras que destruíram as glórias artísticas dos conquistadores, jamais trataram de imitá-los. Apesar de morarem entre as esplêndidas ruínas dos palácios semi-destruidos, e cobrirem seus rudes corpos com as sedas dos reis derrotados, os pictos continuaram sendo os eternos bárbaros, ferozes e primitivos, interessados apenas nos aspectos mais elementares da vida. Conseqüentemente, não mudaram seus costumes, que os levaram à guerra e ao saque, e nos quais não havia lugar para as artes e para o progresso da humanidade.

Não ocorreu o mesmo com os aesires que se estabeleceram na Nemédia. Estes logo adotaram muitos dos costumes dos civilizados vencidos, mas os modificaram e aperfeiçoaram através do grandioso impulso de sua própria cultura.

Durante um breve período, pictos e hirkanianos lutaram sobre as ruínas do mundo que haviam conquistado. Logo, teve início a era das glaciações e a grande invasão dos povos nórdicos. Antes que as geleiras avançassem para o sul, o fizeram as tribos bárbaras setentrionais. Os aesires invadiram o antigo reino da Hiperbórea e, sobre suas ruínas, entraram em luta com os hirkanianos. Nemédia já havia se tornado um reino nórdico, dominado pelos descendentes dos mercenários aesires.

Empurrados pelas ondas contínuas de invasores do norte, os cimérios também avançaram, e não houve exército nem cidade que lhes resistisse. Invadiram e destruíram por completo o reino da Gunderlândia, e logo cruzaram a antiga Aquilônia até se chocarem brutalmente com as hostes pictas. Também derrotaram os nemédios do norte e saquearam algumas de suas cidades, mas não se deteram nessas terras; continuaram até o leste e derrotaram um exército hirkaniano nas fronteiras da Britúnia.

Atrás deles, hordas de vanires e aesires irromperam de forma incontida, e o império picto cambaleou ante seus ataques. A Nemédia foi conquistada, e os semicivilizados nórdicos, que a ocuparam, fugiram ante seus conterrâneos mais selvagens, e deixaram as cidades nemédias arruinadas e desertas.

Estes nórdicos que fugiam haviam adotado o nome do antigo reino, e a eles nos referiremos quando, mais adiante, usarmos o termo “nemédio”. Chegando à antiga terra de Koth, expulsaram os pictos e os hirkanianos, e ajudaram o povo de Shem a livrar-se do jugo destes últimos. Um grupo de aesires expulsou os cavaleiros orientais da Britúnia e se estabeleceu no país, adotando o nome deste. Os nórdicos que haviam

conquistado a Hiperbórea atacaram seus inimigos do Oriente com tal ferocidade que os morenos descendentes dos lemurianos se retiraram para as estepes, em direção ao Mar Vilayet.

Enquanto isso, os cimérios vagavam até o sudeste, destruíam o antigo reino hirkaniano de Turan e se instalavam nos litorais do sudoeste do mar interior. Estava assim destroçado o poder dos conquistadores. Diante dos ataques dos homens de Nordheim e da Ciméria, os turanianos destruíram todas as suas cidades, mataram os prisioneiros que não podiam acompanhá-los em seu êxodo e, logo, levando milhares de escravos, cavalgaram de volta ao misterioso Oriente, contornando as costas setentrionais do Mar Vilayet.

Desapareceram, assim, da história ocidental, até que regressaram, milhares de anos mais tarde, como hunos, mongóis, tártaros e turcos. Junto com eles, na retirada, partiram numerosos zamorianos e zíngaros que, assentados no oriente distante, formariam uma raça misturada, da qual surgiriam mais tarde os ciganos.

Enquanto isso, uma tribo de aventureiros vanires havia avançado ao longo da costa picta, no sul, e assolou a antiga Zingara, até chegar à Stygia. Este país, oprimido por uma cruel classe aristocrática, cambaleava ante o impulso dos reinos negros do sul. Os ruivos vanires conduziram os escravos a uma revolta geral, expulsaram a aristocracia e se estabeleceram, ao mesmo tempo, como classe dominante. Subjugaram os reinos mais setentrionais e erigiram um grande império ao sul, ao qual chamaram Egito. Os primeiros faraós orgulhavam-se de descenderem daqueles conquistadores de cabelos vermelhos.

O mundo ocidental se encontrava então dominado pelos bárbaros do norte. Os pictos continuavam na Aquilônia, parte de Zingara e costa ocidental do continente. Mas, a oeste do Mar Vilayet e, do Círculo Ártico até as terras de Shem, todas as terras estavam povoadas por tribos nômades de nórdicos, além das dos cimérios, estabelecidos no antigo reino de Turan. Não havia cidades importantes em lugar algum, exceto em Stygia e Shem. As ondas de invasores pictos, hirkanianos, cimérios e nórdicos haviam destruído todas as grandes povoações. Os poderosos hirkanianos do passado desapareceram da face da terra, deixando apenas um vestígio de seu sangue nas veias de seus conquistadores.

Apenas uns poucos nomes de terras, tribos e cidades perduraram na linguagem dos bárbaros, que com o passar do tempo se viram relacionadas com lendas fabulosas. Toda a história da Era Hiboriana desapareceu assim, numa bruma de mitos e fantasias. Deste modo, perdurou na língua dos ciganos o termo “zíngaro” (de Zingara). Os aesires que dominaram a Nemédia foram chamados de nemédios, e posteriormente figuraram na história da Irlanda.

Os nórdicos estabelecidos na Britúnia receberam o nome de britúnios, britões ou bretões. Naquela época, não existia um império nórdico consolidado. Como sempre, cada tribo tinha seu próprio chefe ou rei, e lutavam selvagemente entre elas.

Não se sabe o que poderia ter sido do destino daquele povo, porque, nesse tempo, o mundo foi açoitado por uma terrível convulsão geológica, que deixou os perfis da terra tal qual conhecemos hoje. Grandes áreas da costa ocidental afundaram. Vanaheim e Aesgaard ocidental – ocupado por geleiras e desabitado há muitos séculos – desapareceram sob as ondas. O oceano irrompeu em torno das montanhas da Ciméria ocidental, para formar o Mar do Norte. Estes montes se converteram nas ilhas posteriormente conhecidas como Grã-Bretanha e Irlanda. As ondas submergiram o que haviam sido as selvas pictas e as fronteiras da Bossônia.

No norte, se formou o Mar Báltico, que só deixou de Aesgaard as penínsulas, onde mais tarde se instalariam Noruega, Suécia e Dinamarca. Muito mais ao sul, o continente stígio ficou separado do resto do mundo. Sobre Argos, Koth ocidental e Shem se estendeu o mar azul, chamado depois de Mediterrâneo. Logo, surgiu das ondas uma extensa área situada ao oeste da Stygia e que formou a metade ocidental do continente africano.

A convulsão das terras deu origem a grandes cordilheiras na parte central da área setentrional do continente da África. Tribos nórdicas foram completamente destruídas, e as restantes se retiraram para o leste. O território situado em torno do mar interno de Vilayet – que ia secando, pouco a pouco – não foi atingido, e ali, nas costas ocidentais, as tribos nórdicas começaram uma existência pastoril e conviveram, mais ou menos em paz, com os cimérios, até se miscigenarem com eles.

No oeste, os pictos que restaram, reduzidos pelo cataclismo, uma vez mais ao estado de selvagens da Idade da Pedra, começaram, com o incrível vigor de sua raça, a conquistar novas terras, até que, em épocas posteriores, foram vencidos pelo êxodo, até o ocidente, dos cimérios e nórdicos. Isto se deu tanto tempo depois da convulsão geológica, que só restaram lendas sem sentido sobre os antigos impérios.

A última invasão referida adentra o período da história que conhecemos, e, por isso, não necessita ser explicada. Se produziu como resultado de um grande crescimento da população; povoaram densamente as estepes situadas a oeste do Mar Vilayet – que, muito menor, passou a se chamar Cáspio –, a ponto de se fazer necessária a emigração. As tribos avançaram até o sul, norte e oeste, e penetraram naquelas terras conhecidas como Índia, Ásia Menor e Europa central e ocidental.

Chegaram a estas áreas e ficaram conhecidos como arianos. Mas, existiam diversas variações entre aqueles primitivos árias; algumas se reconhecem na atualidade e outras desapareceram há tempos. Os loiros aqueus, os gauleses e os bretões, por exemplo, eram descendentes de aesires puros. Os nemédios da lenda irlandesa descendiam dos aesires nemédios; os dinamarqueses originavam-se dos vanires; os godos – antepassados de outras tribos escandinavas e germânicas, e dos saxões – vinham de uma raça misturada de vanires, aesires e cimérios.

Os celtas, antecessores dos irlandeses e dos escoceses das Terras Altas, descendiam dos clãs cimérios mais puros. As tribos címricas da Grã-Bretanha eram uma raça miscigenada de nórdicos e cimérios, que precederam aos mais puros bretões nórdicos em sua chegada às ilhas, e com eles originou uma lenda sobre a prioridade celta.

Os cimbros que lutaram contra Roma eram do mesmo sangue, assim como os antepassados dos assírios, dos gregos e dos hebreus. Outros clãs cimérios se aventuraram até as comarcas orientais do mar interior – muito reduzido pela evaporação – e, poucos séculos depois, se miscigenaram com povos de sangue hirkaniano e regressaram ao Ocidente, para serem conhecidos como citas. Os primeiros antepassados dos celtas deram seu nome à atual Criméia.

Os antigos sumérios não tinham relação alguma com as raças ocidentais. Se tratavam de raças miscigenadas, de origem hirkaniana e shemita, que não foram levadas pelos conquistadores em sua retirada. Numerosas tribos de Shem escaparam àquele cativeiro e, destes shemitas puros – ou de shemitas misturados com hiborianos ou nórdicos –, descenderam os semitas, isto é, os árabes, os israelitas e outras raças similares.

Os cananeus, ou semitas alpinos, remontavam sua ascendência até antepassados shemitas, que se miscigenaram com os kushitas estabelecidos entre eles por seus invasores: os hirkanianos. Uma raça característica deste tipo eram os elamitas. Os etruscos, por sua vez, homens baixos e de membros robustos, que constituíram a base da raça romana, descendiam de povos com mistura de sangue stígio, hirkaniano e picto, e, em suas primeiras épocas, moraram no antigo reino de Koth.

Quanto aos hirkanianos, se retiraram às costas orientais do continente, e sua história se remonta aos tempos nebulosos da esquecida Era Hiboriana.